

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM



INFRARED

BIPOD

JIMMY

REGULUS

ZOLTAR

BATTLESTAR

DODGING

GARBAGE

SKAT SPECTACULAR

LEVEL ZERO



LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

N. 60 - MAGGIO 1985

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizioni: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

SOMMARIO

■ INFRARED

■ BIPOD

■ JIMMY

■ BATTLESTAR

■ DODGING

■ GARBAGE



■ REGULUS

■ ZOLTAR

■ SKAT

■ LEVEL ZERO

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



(48K) INFRARED

È dura la vita senza una mamma vicina. Se è pur vero che, di solito, tutti si ha sempre l'amore appena nati, capita anche però qualcuno sfortunato che si trova, invece, solo.

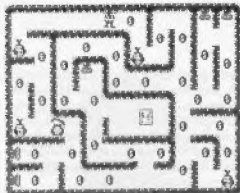
Come il nostro eroe che, appena pulcino nel guscio, perde momentaneamente la genitrice, ingannata da un gallo malefico. Insomma, la mamma è a pezzi, scomposta in una dimensione sconosciuta: lo spazio della fattoria è sconvolto, il tempo scorre inesorabilmente, il dolore è insopportabile. Il gallo malefico ti farà inseguire da nemici implacabili cui bisogna assoluta-

mente sfuggire. Devi mettercela proprio tutta, sgucciando tra le porte, fino a ricomporre tutti i pezzi, riportando così la mamma nello spazio-tempo che ci è più consono. Solo allora la felicità toraa, con la primavera, e la fattoria ritrova la sua vita serena.

COMANDI:

Q	Salta.
A	Prende i pezzi.
O	Sinistra.
P	Destra.
Spazio	Spara.
Enter	Pausa.

oppure il JOYSTICK.



JIMMY (16K)

Il protagonista di questo stupendo gioco è Jimmy che, stanco di vivere in un videogame, cerca di fuggire, ma si ritrova imprigionato in un labirinto disseminato di monete, home computers ed alcuni pericolosissimi ed insidiosi guardiani (un telefono pazzo, una medusa mortale, una mutevole ameba). Ora il suo scopo è di raccogliere tutte le monete dal labirinto e depositarle nella cassaforte, che può essere aperta solo da una particolare combinazione che solo i computers dislocati nel labirinto possono fornire.

Questo però non piace ai mostruosi guardiani del labirinto, che ostacoleranno Jimmy nella sua impresa in mille modi possibili. Jimmy dovrà così affrontare diversi livelli di difficoltà; procedendo nel gioco aumenterà sempre più il numero dei guardiani mentre diminuirà il tempo a disposizione del nostro amico. Il programma prevede l'uso del joystick Kempston selezionabile con i tasti "S" ed "N" (per sì o no).

Se invece vuoi aiutare Jimmy usando la tastiera, i tasti sono:
Q = alto; Z = basso; I = sinistra; P = destra.

Il programma è in basic e linguaggio macchina, scritto per la versione 16K utilizzando fino all'ultimo bit (viene occupato persino il buffer della stampante). Se vuoi vedere il listino puoi dare BREAK in qualsiasi momento e scrivere:

POKE 23606,0 : POKE 23607,60 per ripristinare il normale set di caratteri. Analizzando il listino del linguaggio macchina trovi alla locazione 7561h, l'istruzione call. Essa ha un funzionamento uguale al GOSUB del basic, cioè "chiama" (call) una subroutine, ponendo nella catasta operativa del calcolatore (Stack) l'indirizzo dell'istruzione successiva (in questo caso



BIPOD (48K)

Le energie alternative, si sa, sono di moda. In attesa di sapere se gli esperimenti sulla fusione nucleare al palladio andranno a buon fine, bisogna pur muoversi. Ecco dunque che il Quartier Generale per lo studio e la ricerca delle nuove fonti ti invia in missione, fidando nella tua intelligenza e nella tua abilità.

Obiettivo, un piccolo satellite di uno degli asteroidi che periodicamente entrano nel sistema solare ad altissima velocità.

Sul satellite, che recenti indagini dicono ricco di minerali rari, la ricchezza cercata. Infatti, quei minerali sono veri e propri concentrati di energia pura, da recuperare per il nostro pianeta. Come sempre accade in questi casi,

c'è qualche problema: forze oscure difendono gelosamente le pietre energetiche, con un esercito di robot raffinatissimi, sufficientemente addestrati per disintegrarti... Ma tu ce la farai, vero?

È vietato fermarsi, e tanto meno arrendersi!

COMANDI:

Q	Su.
A	Giù.
O	Sinistra.
P	Destra.
SYMBOL SHIFT	Fuoco.
1	Pausa.
9	Fine del gioco.
5	Salva il gioco.

oppure KEMPSTON interface 2 per il JOYSTICK.



viene posto sullo Stack 7564h). Quando, durante l'esecuzione della routine chiamata, viene incontrato un ret (return), il processore prende dalla cima dello Stack l'indirizzo a cui ritornare; indirizzo che, se non è stato modificato con istruzioni come push e pop, è di nuovo il nostro 7564h.



REGULUS (48K)

Pilotare un veicolo spaziale è una delle occasioni più straordinarie che possano capitare. Perché tutto di te viene messo alla prova: il senso del tempo, che scorre quasi senza riferimenti; la gravità, che è innaturale eppure nuova e presente; l'abilità nel tracciare una rotta curva che tenda all'obiettivo senza mancarlo.

Pilotare un veicolo spaziale è impresa ancora più ardua perché bisogna pure sfuggire alle trappole mortali che si annidano ovunque, evitare i colpi degli avversari, sparare correttamente verso i nemici per accumulare punti.

I rifornimenti per le armi debbono essere recuperati al volo, perché troppo tempo prezioso occorrerebbe per atterrare e rifornirsi.

I nostri alleati provvedono a porre in orbita quanto ti serve per padroneggiare lo spazio: tu riuscirai a pilotare, a rifornirti, a sparare. Riuscirai a sopravvivere ed a sorridere soddisfatto.

COMANDI
I tasti per il movimento sono ridefinibili. Oppure il JOYSTICK!

Per scegliere le armi speciali premere lo SPAZIO.



ZOLTAR (48K)

Allarme rosso di primo tipo dalla Zona C, quella delle centrali nucleari: preponderanti forze aliene arrivano all'attacco per distruggere tutto senza pietà. Obiettivo, la colonizzazione dei pianeti, con l'uomo ridotto in schiavitù.

Gli umani, però (e tu sei fra questi) sono coraggiosi ed ormai molto avanzati tecnologicamente. È stata appena varata la più grande astronave di tutti i tempi; naturalmente un'astronave da guerra, dotata di micidiali missili neutronici e di un superlaser a luce acida. Gli alieni avranno da ingoiare molti acifotoni!

Certo, tu partirai in un'avventura

affascinante a caccia degli odiati alieni da annichilire freddamente, con sistematicità.

Sangue freddo, dunque, ed attenta guida controllata. Rifornimenti possibili sui vari pianeti. La guerra tecnologica è ormai la tua realtà.

COMANDI:

Q	Su.
A	Giù.
P	Destra.
O	Sinistra.
B	Laser operativi.
V	Torpedo ai neutroni.
K	Incrementa la velocità.
J	Decrementa la velocità.
1-5	Stato dell'astronave.



BATTLESTAR (48K)

Sei finalmente riuscito a penetrare nella fortezza nemica del malfico TRILLION per distruggere questa potente macchina da guerra.

Durante le varie stanze troverai malefici droidi a forma di mostro che ostacoleranno il tuo percorso.

Dovrai arrivare nel cuore del sistema e distruggerlo definitivamente.

La tua navetta è fornita di armi

speciali per ogni esigenza e per ogni tipo di alieno.

COMANDI:

O	Sinistra.
P	Destra.
Q	Su.
Spazio	Fuoco.
CAPS & SYMBOL SHIFT	Pausa.
Oppure usa il JOYSTICK.	



(48K)

DODGING

In questa lotta contro il tempo ci sei ancora una volta tu al comando di uno scooter per arrivare al combattimento finale.

Devi pilotare lo scooter in mezzo a mille ostacoli per arrivare in tempo al torneo che si svolgerà fra poco in palestra.

Per far questo dovrai saltare buchi, evitare ostacoli e soprattutto prendere le rampe per saltare gli ostacoli che occupano tutta la corsia. Se riuscirai a far tutto questo in tempo, avrai fatto un buon allenamento prima del torneo. E la sua vittoria sarà assicurata.

COMANDI:

KEMPSTON oppure SINCLAIR JOYSTICK.

Si possono ridefinire i tasti a piacere.



GARBAGE

(48K)

È... accaduto nel 2019: una nuova generazione di esseri alieni ha preso il controllo del mondo e sottoposto ai suoi voleri l'umanità. Un solo uomo sarà in grado di mandare all'aria il terribile piano dei nemici e di distruggerli: tu.

Dovrai, una volta penetrato nel loro mondo, uccidere il comandante in capo e carpirgli tutte le informazioni che ti servono.

Fai molta attenzione agli alieni, che



ti si avventano contro con armi micidiali, la peggiore delle quali è un polverizzatore di cellule atomiche. I tasti sono:

Q = su

A = giù

O = sinistra

P = destra

CAPS+SHIFT = fuoco

Joystick = Sinclair o Kempston.



SKAT

(48K)

Come è divertente girare per la città con lo skate board, soprattutto quando si è molto bravi e si riesce a destreggiarsi bene sullo skate.

Questa volta ti hanno affidato un compito di importanza vitale: ritrovare i famosi skate board del campione mondiale che sono stati rubati e poi dispersi per la città dai ladri durante un inseguimento con la polizia.

Tuo unico compito ritrovare gli skate board di bronzo, d'argento e d'oro e riportarli al mittente.

COMANDI:

Si possono ridefinire i tasti funzione oppure giocare con il KEMPSTON JOYSTICK.



LEVEL ZERO

(48K)

La linea nemica avanza sempre più, guadagnando terreno e lasciando solamente morte e distruzione.

Solo un coraggioso guerriero avanzando fra il fuoco nemico lanciando il panico nelle linee avversarie.

Dovrai sganciare molte tombe affinché ti si possa aprire un buon varco e ammazzare molti avversari per arrivare al quartier generale nemico.

Incontrerai molti ostacoli durante il tuo percorso come ad esempio carri armati, cechini appostati e via dicendo.

COMANDI:

1 Un giocatore.

2 Due giocatori.

3 Scelta tastiera.

4 KEMPSTON JOYSTICK.

5 SINCLAIR JOYSTICK.

ENTER Per cominciare.

SPAZIO Sganci un granata.

J Su.

N Giù.

K Fuoco.

Z Sinistra.

X Destra.

P Pausa.

Sym. SHIFT & Q Fine del gioco.



HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti. A cura della Redazione.

Ecce per voi alcune poke che vanno inserite nel loader principale (il primo blocco in basic) in una linea precedente l'ultima chiamata (USR). Nei casi particolari, segui le nostre istruzioni. I possessori di Multiface I possono inserirle a caricamento ultimato.

JETPAC
POKE 28784,0
Provare...!

NIGHT SHADE
POKE 58056,0
- camminare attraverso i muri
POKE 53442,0; POKE 53443,12
- vite infinite
POKE 51105,0
- camminare attraverso i mostri



PYRACURSE
POKE 62789,0
- vita infinita

SABOTEUR
POKE 29894,0
- vita infinita

MOON ALERT
POKE 42404,255
- 100 vite

HORACE GOES SKIING
POKE 29270,0
- elimina traffico della strada

SABRE WOLF
POKE 44685,186; POKE 44676,255;
POKE 44677,80
- invincibilità

GHOST'N'GOBLINS
POKE 39857,135; POKE 39858,50;
POKE 39859,180; POKE 39860,191
- invincibilità

SAM FOX'S STRIP POKER
POKE 23408,6
- ti assicura 100 punti e poi... (vietato ai minori!)

JACK THE NIPPER
POKE 44278,58; POKE 44285,58
- invincibile

COULDRON II
POKE 52133,0
- vita infinita

SAI COMBAT
POKE 65364,201; POKE 3242,1
- vita infinita

SWEEVO'S WORLD
POKE 33219,0
- vita infinita
POKE 37008,N (N= numero vite)

TRANS AM
POKE 28610,0
- aumenta difficoltà

LUNAR JETMAN
POKE 37999,201
- distrugge tutti i nemici

ATTIC ATAC
POKE 37260,175
- apre le porte

PENTAGRAM
POKE 499,7,0
- vita infinita



JET SET WILLY
Istruzioni: merge il breve programma iniziale, ferma il nastro, inserisci le poke che vuoi nella linea 35, poi dai il RUN quindi fai partire il nastro.

POKE 38240,0
- toglie tutti gli oggetti in movimento
POKE 36477,1
- ferma la "morte" quando sbagli
POKE 37982,0
- cammini ovunque
POKE 35899,0
- vita infinita
POKE 35123,0
- ferma gli oggetti in movimento
POKE 38207,0
- annulla Maria!
POKE 36358,0
- aumenta energia quando salti

BOMBSCARE
Istruzioni: merge il caricatore ed inserisci alla linea 100:
POKE 56386,0
- immortalità
poi dai GOTO 100



CON MULTIFACE ONE

VECTRON
POKE 49640,201
- infinita energia

LIGHT FORCE
POKE 39773, NUMERO VITE (1-255)

POKE 40725,182
- vite infinite
POKE 40725,201
- invincibilità assoluta!

REVOLUTION
POKE 34759, NUMERO VITE (1-255)
POKE 35652,182
- vite infinite

1942
POKE 50389, NUMERO DI "CAPRIOLE"
POKE 54225, NUMERO DI VITE

NIGHTMARE RALLY
POKE 26287, NUMERO DI VITE (1-255)
POKE 26515,182
- vite infinite

FROST BYTE
POKE 35650,182
- vite infinite
POKE 35650,1
- vite infinite + munizioni
POKE 33805,182
- tempo infinito

NEXOR
POKE 33415, NUMERO DI VITE (1-255)
POKE 36212,0
- vite infinite

TWISTER
POKE 42412,0; POKE 42489,201
- energia infinita

URIDIUM
POKE 31308,0
- vite infinite

ICE TEMPLE
POKE 63132,0
- vite infinite

TRAIL BLAZER
POKE 35499,0
- salti infiniti
POKE 36745,201
- tempo infinito

PAPER BOY
POKE 50577,182
- vite infinite
POKE 49263,45
- giornali infiniti

NUOVISSIME!

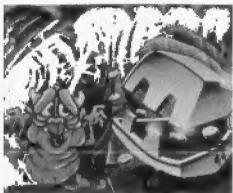
CHEAPSKATE
Ecco le poke per questo velocissimo e divertentissimo gioco. Caricato il gioco, resettate il computer e digitate:
POKE 6339,0



r ottenere tempo illimitato;
DKE 7616,173
r vite infinite;
S 4096
r ripartire.

ACONUS
Siete far diventare questo gioco meno difficile? Allora digitate:
DKE 9926,173
r vite infinite;
DKE 2381,(1-9)
r il numero delle mme (1 per 10, 2 per 20, 3 per 30, ...).
DKE 37638,10;SYS 15360
r far ripartire il gioco.

r
ricate il gioco, resettate il computer e digitate:
DKE 27018,169
r invulnerabilità;
DKE 26088,219
DKE 26089,97
emi RUN/STOP per cambiare livello;
DKE 26121,74
DKE 26122,125
r usare bombe premendo il tasto "r";
S 2064
r ripartire.



AROLE MAGICHE

ASPUTIN
emi contemporaneamente i tasti J N R T H. Manda il gioco in pausa, poi premi CAPS ed L. Dopo il ep batti L E N I N (senza CAPS) e arda cosa accade...

A'AINLESS STEEL
portante: premi questi tasti 5 volte! premi i tasti L O I S contemporaneamente.

2) premi i tasti P A S D ed ENTER contemporaneamente
3) premi i tasti S T A I N L Z X contemporaneamente
4) premi i tasti S I L K contemporaneamente
5) premi i tasti Q P L O K I J A contemporaneamente.
Ti sarà data energia infinita (con alcuni scudi).

BOMBSCARE
Questi sono i codici delle porte del tempo. Inseriscine uno quando ti viene richiesto il "teleport code".
ZEPHA, QUART, DELTA, XYLEM, NITRO, CRYPTY, YTRON, ASTRA

OLLIE AND LISSA
Premi P O R T C U L dopo il menù e vedi la differenza!

BIGGLES
Per passare al secondo quadro premi D A D D.

JET SET WILLY
Prova a battere W R I T E T Y P E R e guarda cosa accade.
Prova la stessa parola in Manic Miner!

STARSTRIKE
Batti I WANNA CHEAT per energia infinita; poi batti BORED.

STARSTRIKE II
Batti HEAR AND OBEY per avere tutto infinito!

OBLI VION
Mentre giochi, batti contemporaneamente I 2 Z X C V ed andrai nell'altro schermo.

CAVELON
Premi contemporaneamente J S Willy.

STAINLESS STEEL
Ancora questo gioco, ma ora batti contemporaneamente A L I K ENTER ed ascolterai un suono strano. Da questo momento sarai invincibile!

NIGHTMARE RALLY
Mentre giochi, premi SYMBOL SHIFT e Q. Andrai in fast mode e non sbatterai più. Puoi tornare alla normalità premendo SYMBOL SHIFT e W. Prova inoltre ad inserire, quando ti viene chiesto il nome, una delle seguenti parole: CHEVRON; SYMBOLQ; AVENUE; EXHAUST. Dopo il beep inserisci il tuo vero nome e...

CAP OF THE GODS
Quando sei nella score table, batti



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUOR@TERRA.COM